Cyberpunk
RED
vk.com/cyberpunk_red_rus
DMS
DIVERSE MEDIA SYSTEMS
TAXI

Проверка Навыка

СТАТ атакующего + Навык + 1d10 против СТАТ защищающегося + Навык + 1d10 или Сложность задания (СЛ)

Значения Сложности (СЛ)

Сложность	Описание	СЛ
Элементарно	Большинство людей делают это не задумываясь.	9
Бытовой	Большинство справляется без особой подготовки.	13
Средний	Чтобы это сделать, этому нужно учиться.	15
Профи	Это действие требует мастерства.	17
Героический	Это действие требует высокого уровня мастерства	21
Невероятный	Лучший из лучших могут сделать так же	24
Легендарный	Подвиг, который совершают раз в поколение.	29

Критический успех

Снова бросьте 1d10 и прибавьте к результату первого броска. Если снова выпадет 10, это не считается ещё одним критическим успехом.

Критический провал

Снова бросьте 1d10 и вычтите из результата первого броска. Если снова выпадет 1, это не считается ещё одним критическим провалом.

Попробовать еще раз

После провала нельзя снова пытаться пройти проверку, пока вы не увеличите шансы на успех.

Смежный навык

С разрешения ГМа успешная проверка одного навыка может дать бонус +1 к последующей проверке навыка, с которым он связан.

Дополнительное время

Вы можете однократно получить +1 к проверке навыка, если потратите на задачу x4 времени

Использование удачи

Каждое очко УДЧ даёт +1 к проверке навыка

Примеры модификаторов

Ситуация	Мод
Плохое освещение	-1
Никогда не делал	-1
Сложная задача	-2
Нет инструментов или деталей	-2
Плохо спал прошлой ночью	-2
Стрессовые условия	-2
Истощенный	-4
Напился или обколался	-4
Приходится действовать скрытно	-4
Выполнению мешает дым или темнота	-4

Цены

Категория	Цена
Дешевка	10eb
Обычное	20eb
Ценное	50eb
Премиум	100eb
Дорогое	500eb
Очень дорогое	1,000eb
Роскошь	5,000eb
Супер Роскошь	≥ 10,000eb

Действия

Действие	Информация
Перемещение	Двигаться со значением СКО (x 2м)
Атака	Совершить Ближнюю или Дальнюю Атаку.
Удушение	Задушить схваченного противника.
Экипировать/выбросить щит	Достать или убрать Щит.
Сесть в Транспорт	Сесть в Транспорт.
Встать	Встать из Положения Лёжа.
Захват	Схватить противника или отобрать предмет из его рук.
Отложить Действие	Отложить Действие до конца раунда.
Живой Щит	Использовать противника, которого ты Схватил, в качестве Живого Щита.
Перезарядка	Перезарядить оружие боеприпасами.
Бег	Совершить дополнительное Перемещение
Завести Транспорт	Завести Транспорт, чтобы получить его СКО и подняться в начало Очереди Инициативы.
Стабилизировать	Стабилизировать цель, начать естественный процесс лечения или спасти смертельного раненого.
Бросок	Швырнуть противника или бросить предмет.
СЕТевое Действие	Совершить СЕТевое действе в СЕТи.
Использовать Предмет	Действие с предметом. Взятие легко-доступного оружия в свободную руку или выбросить удерживаемое оружие (не щит) на пол не требует этого действия.
Применить Навык	Используйте 1 из своих Навыков для выполнения малой задачи. Большая задача может потребовать нескольких Действий и Раундов.
Маневр на Транспорте	Совершить сложный Маневр на транспорте.

Проверка Крутости

ХАР + Репутация* + 1d10

пр. **ХАР + Репутация* + 1d10**

** Если у кого-то есть репутация, полученная за трусость, считайте этоотрицательным числом*

Проигравший либо отступает, либо получает -2 ко всем проверкам против победителя, пока не победит его однажды.

Работа (Оплата на Человека)

Тип задания	Оплата
Раз плюнуть (никто даже не сопротивлялся)	500eb
Типичная Работа (пришлось пострелять)	1,000eb
Самоубийство (ожидается тяжелое сопротивление)	2,000eb

Инициатива

В начале боя:

РЕА + 1d10

В Ваш Ход

Ваш Ход = 1 Движение + 1 другое Действие

Движение

Движение - это кол-во метров равное СКО x2, или кол-во квадратов (если играете на поле) равное параметру СКО, включая диагональное движение/

Лёжа

Лёжа нельзя использовать движение, пока вы не сделали действие "встать". При этом вы можете делать другие действия

Разделить Ход

Вы можете разделить действие движение на любые части, сделав другое действие где-то посередине

Др. Движение

Плавание, Лазание и Прыжки с разбега стоят 2м движения за каждый пройденный и или 2 клетки за каждую 1 клетку. Прыгая с места, вы можете преодолеть половину расстояния, которое вы могли бы преодолеть с разбега.

Правила Дальнего Боя

РЕА Атакующего + Соответствующий Навык Оружия + 1d10

пр. **СЛ Противника определяется расстоянием и типом оружия**

или **ЛВК Противника + Навык Уклонение + 1d10***

**Противник с РЕА 8+ может попробовать уклониться от атаки, используя навык Уклонение.*

СЛ Одиночного Выстрела от Дальности и Типа Оружия (в метрах)

Тип Оружия	0-6	7-12	13-25	26-50	51-100	101-200	201-400	401-800
Пистолет	13	15	20	25	30	30	НЕТ	НЕТ
ПП	15	13	15	20	25	25	30	НЕТ
Дробовик (Жакан)	13	15	20	25	30	35	НЕТ	НЕТ
Шт. Винтовка	17	16	15	13	15	20	25	30
Сн. Винтовка	30	25	25	20	15	16	17	20
Луки и Арбалеты	15	13	15	17	20	22	НЕТ	НЕТ
Гранатомёт	16	15	15	17	20	22	25	НЕТ
Ракетница	17	16	15	15	20	20	25	30

Режимы Стрельбы

Огонь на Подавление

Нужно действие и 10 пуль. Все, кто находится в 25м в прямой видимости, вне укрытия, должен сделать бросок ВОЛЯ + Концентрация + 1d10 против РЕА + Автоматический огонь + 1d10 атакующего. Все, кто не справился, должны сделать всё возможное, чтобы попасть в укрытие в свой следующий ход.

Автоматический огонь

Требует 1 действие и 10 пуль. Нельзя сделать в качестве прицельного выстрела. Цели с РЕА 8+ могут попытаться уклониться, используя навык Уклонение. Нужен навык Автоматический Огонь. СЛ определяется по таблице ниже.

Урон = 2d6 x число, на которое вы превзошли СЛ (максимум попаданий зависит от оружия).

Прицельный выстрел

1 СКА (всегда) -8 к проверке

Можно использовать в ближнем и дальнем бою (но без авто-огня или атаки по площади). При попадании наносит урон + эффект

Прицелиться в...	Эффект
Голову	Урон, преодолевший броню головы x2
Предмет в руке	Если 1 урон преодолел броню цели, предмет из его рук подает на землю
Ногу	Если урон пробивает броню, цель получает повреждение "Перелом Ноги" (если нога еще не сломано).

СЛ Автоматического Огня от Расстояния в Метрах

Тип Оружия	0-6	7-12	13-25	26-50	51-100
ПП (3 пули)	20	17	20	25	30
Шт. Винтовка (4 пули)	22	20	17	20	25

Урон и СКА по Типу Оружия (Оружие Ближнего Боя (ОББ) Игнорирует 1/2 ОС)

Тип Оружия	АТК	СКА
Средний Пистолет	2d6	2
Тяжелый Пистолет	3d6	2
Оч. Тяжелый Пистолет	4d6	1
ПП	2d6	1
Тяжелый ПП	3d6	1

Тип Оружия	АТК	СКА
Дробовик (жакан)	5d6	1
Шт. Винтовка	5d6	1
Сн. Винтовка	5d6	1
Луки и Арбалеты	4d6	1
Гранатомёт	6d6	1

Тип Оружия	АТК	СКА
Ракетница	8d6	1
Лёгкое ОББ	1d6	2
Среднее ОББ	2d6	2
Тяжелое ОББ	3d6	2
Очень Тяжелое ОББ	4d6	1

Правила Ближнего Боя

ЛВК Атакующего + Навык Атаки + 1d10 пр. **ЛВК Защищающегося + Уклонение + 1d10**

Оружие ближнего боя и боевые искусства игнорируют 1/2 ОС. Урон от ударов кулаком не игнорирует 1/2 ОС

Кулачная драка

В рукопашном бою для атаки используется навык "Рукопашный бой", имеющий 2 СКА.

Урон зависит от ТЕЛ. Урон Киберруки минимум 2d6.

Рукопашный бой также является навыком, используемым для захвата и защиты от него.

Боевые Искусства

Требует навык владения боевыми искусствами.

Атаки Боевых искусств имеют 2 СКА.

Навык "Боевые искусства" применяется для Атак Боевыми Искусствами и выполнения Спецприемов Боевых Искусств.

Боевые искусства игнорируют 1/2 ОС брони.

ТЕЛ	≤ 4	5-6	7-10	≥ 11
Кулаки или боевые искусства	1d6	2d6	3d6	4d6

Захват

Если в бою: захватить и удержать кого-либо, отобрать предмет или освободиться от захвата

ЛВК+ Рукопашный бой + 1d10 пр.

ЛВК+ Рукопашный бой + 1d10

Все участвующие в захвате получают -2 ко всем Действиям. Защищающийся не может делать действия движения, его тащит атакующий. Атакующий может отпустить цель в любой момент

Удушение

Атакующий в захвате может использовать действие для удушения. Проверка не требуется. Автоматически наносит урон равный ТЕЛ атакующего непосредственно в ПЗ цели. Цель, которую душат 3 раунда подряд, теряет сознание.

Кинуть (метнуть) объект

Кинуть что-то на расстояние до 25 метров.

ЛВК + Атлетика + 1d10 пр. СЛ

(основывается на СЛ гранатомета).

Любой с РЕА 8 или выше может попытаться уклониться, используя навык Уклонение.

Брошенное ОББ не игнорирует 1/2 ОС брони.

Взрывчатка

Цель — ячейка в 2 м, а не конкретная цель. Все цели, не находящиеся в укрытии в пределах квадрата, стороной 10 м вокруг цели, получают урон.

Бросок урона делается только один раз для всех целей. Если укрытие ломается от взрыва, то цель за укрытием получает полный урон.

Цели с РЕА 8 или выше могут попытаться уклониться от взрыва, совершив проверку навыка Уклонения.

Броня

Финальный урон = Бросок на урон – ОС брони ОББ и боевые искусства игнорируют 1/2 ОС

Если урон пробивает броню, то ОС снижается на 1.

Тип Брони	ОС	Штрафы к РЕА, ЛВК и СКО
Кожа	4	Нет
Кевлар®	7	Нет
Легкий Бронекостюм	11	Нет
Комбинезон Бодивейт	11	Нет
Средний Бронекостюм	12	-2
Тяжелый Бронекостюм	13	-2
Взрывозащищенная броня	15	-4
Металгир®	18	-4

Укрытия

Вы считаетесь в укрытии, если вы полностью за чем-то, что может остановить пулю. Если вас видно, вы не в укрытии. Не существует "частичного" укрытия. Оно либо останавливает пулю, либо нет. Если оно не может остановить пулю, значит оно не обеспечивает укрытие и не имеет ПЗ.

Тип Укрытия	ПЗ Толстого	ПЗ Тонкого
Металл	50 ПЗ	25 ПЗ
Камень	40 ПЗ	20 ПЗ
Пуленепробиваемое Стекло	30 ПЗ	15 ПЗ
Бетон	25 ПЗ	10 ПЗ
Древесина	20 ПЗ	5 ПЗ
Гипсокартон/Пена/Пластик	15 ПЗ	0 ПЗ (Не укрытие)

Состояния Ранения (Стабилизация Навыками "Первая Помощь" или "Парамедик")

Тяжесть Ранения	Эффект Ранения
Лёгкое Ранение Меньше, чем полные ПЗ	Нет **СЛ стабилизации 10**
Тяжёлое Ранение менее половины ПЗ окр. ввер	-2 ко всем Действиям **СЛ стабилизации 13**

Тяжесть Ранения	Эффект Ранения
Смертельное Ранение Здоровье ниже 1 ПЗ	-4 к Действиям • -6 к СКО (Минимум 1) В начале каждого своего хода должен сделать Спасбросок. СЛ 15 до 1 ПЗ, затем потеря сознания на 1 минуту

Критические Повреждения Тела (Если на 2 и Более Кубиках Атаки Выпало по 6)

2d6	Травма	Эффект повреждения (+5 бонусного урона)	Быстрая Помощь	Лечение
2	Оторванная Рука	Всё что было в этой руке, теперь на земле. **Штраф Спасброска +1.**	НЕТ	Хирургия СЛ17
3	Оторванное Запястье	Всё что было в этой руке, теперь на земле. **Штраф Спасброска +1.**	НЕТ	Хирургия СЛ17
4	Разрыв легкого	2 к СКО (Минимум 1). **Штраф Спасброска +1.**	Парамедик СЛ15	Хирургия СЛ15
5	Перелом рёбер	В конце каждого хода, в котором цель двигалось пешком дальше 4 метров, повторно получает Бонусный Урон от этого повреждения.	Парамедик СЛ13	Парамедик СЛ5 или Хирургия СЛ13
6	Перелом Руки	Сломанной рукой нельзя пользоваться. Всё что было в этой руке, теперь на земле.	Парамедик СЛ13	Парамедик СЛ15 или Хирургия СЛ13
7	Инородное Тело	В конце каждого хода, в котором цель двигалось пешком дальше 4 метров, повторно получает Бонусный Урон от этого повреждения.	П.Помощь или Парамедик СЛ13	Достаточно Быстрой Помощи
8	Перелом Ноги	-4 к СКО(Минимум 1).	Парамедик СЛ13	Парамедик СЛ15 или Хирургия СЛ3
9	Разрыв Мышцы	-2 к Ближним Атакам	П.Помощь или Парамедик СЛ13	Достаточно Б. Помощи
10	Травма Позвоночника	В свой следующий ход вы можете только Перемещаться. **Штраф Спасброска +1.**	Парамедик СЛ15	Хирургия СЛ15
11	Раздробленные Пальцы	-4 ко всем Действиям связанным с этой рукой.	Парамедик СЛ13	Хирургия СЛ15
12	Оторванная Нога	. -6 к СКО (Минимум 1). Вы не можете уклоняться от атак. **Штраф Спасброска +1.**	НЕТ	Хирургия СЛ17

Критические Повреждения Головы (Если на 2+ Кубиках Прицельной Атаки в Голову Выпало по 6)

2d6	Травма	Эффект повреждения (+5 бонусного урона)	Быстрая Помощь	Лечение
2	Потеря Глаза	-4 к дальним атакам и проверкам Внимательности, использующим зрение. **Штраф Спасброска +1.**	НЕТ	Хирургия СЛ17
3	Черепно-Мозговая	-2 ко всем Действиям. **Штраф Спасброска +1.**	НЕТ	Хирургия СЛ17
4	Повреждение Глаза	-2 к дальним атакам и проверкам Внимательности, использующим зрение.	Парамедик СЛ15	Хирургия СЛ13
5	Сотрясение	-2 ко всем Действиям.	П.Помощь или Парамедик СЛ13	Достаточно Б. Помощи
6	Перелом челюсти	-4 ко всем Действиям связанным с речью.	Парамедик СЛ13	Парамедик или Хирургия СЛ13
7	Инородное Тело	В конце каждого хода, в котором цель двигалось пешком дальше 4 метров, повторно получает Бонусный Урон от этого повреждения.	П.Помощь или Парамедик СЛ13	Достаточно Б. Помощи
8	Травма Шеи	**Штраф Спасброска +1.**	Парамедик СЛ13	Парамедик или Хирургия СЛ13
9	Перелом Черепа	Урон от Прицельных попаданий в Голову тебе x3. **Штраф Спасброска +1.**	Парамедик СЛ15	Парамедик от Хирургия СЛ15
10	Повреждение слуха	В конце каждого хода, в котором цель двигалось пешком дальше 4 метров, в следующий ход не может перемещаться. -2 к проверкам Внимательности, использующим слух.	Парамедик СЛ13	Хирургия СЛ13
11	Травмы трахеи	Вы не можете говорить. **Штраф Спасброска +1.**	НЕТ	Хирургия СЛ15
12	Оторванное Ухо	В конце каждого хода, в котором цель двигалось пешком дальше 4 метров, в следующий ход не может перемещаться. -4 к проверкам Внимательности, использующим слух. **Штраф Спасброска +1.**	НЕТ	Хирургия СЛ17